

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH
PERGURUAN PENCAK SILAT MERPATI
PUTIH**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi prasyarat mencapai derajat magister
Dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Rizal Bay Khaqi

152 089 7411

**PROGRAM PASCASARJANA INSTITUT
SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

**PERANCANGAN KOMIK
SEJARAH PERGURUAN PENCAK SILAT
MERPATI PUTIH**

Oleh:

Rizal Bay Khaqi

152 089 7411

Telah dipertahankan pada tanggal 25 Oktober 2018
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

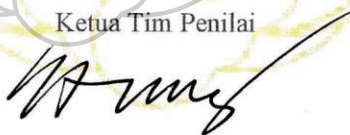
Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.


Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

Ketua Tim Penilai


Dr. H. Suwarno Wisetotromo, M.Hum.

Yogyakarta, **25 OCT 2018**
Direktur,



Prof. Dr. Djohan, M.Si.

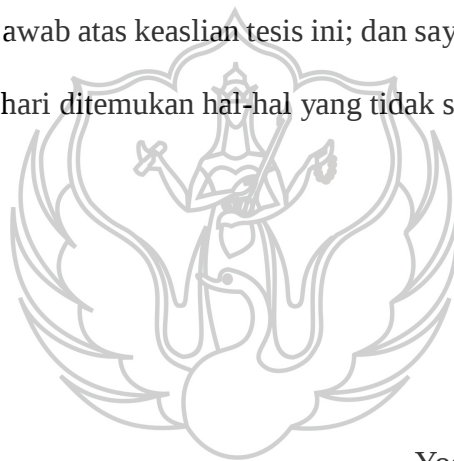
NIP 196111217 199403 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis yang saya tulis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun

Tesis ini merupakan hasil perancangan dan penelitian yang didukung berbagai referensi; dan sepengetahuan saya belum pernah ditulis dan dipublikasikan kecuali yang secara tertulis diacu dan disebutkan dalam kepustakaan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian tesis ini; dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 25 Oktober 2018

Yang membuat pernyataan,

Rizal Bay Khaqi

152 089 7411

PERANCANGAN KOMIK SEJARAH PERGURUAN PENCAK SILAT MERPATI PUTIH

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2018

ABSTRAK

Pencak Silat merupakan budaya bangsa Indonesia sekaligus olahraga bela diri tradisional yang tersebar di kepulauan Nusantara. Namun sebagian masyarakat masih memandang Pencak Silat sebagai bela diri yang mistis, angker, musyrik dan sejenisnya. Anggapan bahwa belajar pencak Silat hanya akan membuat seseorang menjadi gemar berkelahi adalah tidak benar.

Karya ini dirancang dengan menggunakan pendekatan berbagai teori antara lain teori komik Scott McCloud, teori historiografi dan *Design Thinking* untuk menemukan pemecahan dari sisi visual komunikasi. Aspek bela diri sebagai olahraga prestasi maupun sebagai seni serta pelestarian budaya selalu berjalan beriringan dalam penciptaan karya ini. Arti penting karya ini agar generasi muda Yogyakarta mengetahui dengan baik aspek nilai filosofi dan terdorong untuk mengapresiasi pencak silat pada umumnya dan perguruan Merpati Putih khususnya.

Karya ini memiliki hasil temuan yang merupakan gabungan perancangan menggunakan *Design Thinking* sekaligus perancangan teori komik Scott McCloud. Penulis mencoba mencari solusi tengah antara menyampaikan cerita fiksi berlatar sejarah dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang imbang antara teori historiografi dan cara bertutur naratif yang bisa menjadi satu kesatuan utuh karya komik yang bisa dinikmati khalayak pembaca sekaligus memuat nilai-nilai edukatif.

Perancangan komik sejarah Pencak Silat Merpati Putih ini diharapkan memberikan kontribusi untuk ilmu Desain Komunikasi Visual dalam memetakan masalah dengan teori *Design Thinking* yang kemudian diterapkan dalam karya komik. Perancangan ini juga diharapkan menjadi pilihan alternatif dalam mempromosikan Pencak Silat kepada generasi muda.

Kata Kunci:

Pencak Silat, Merpati Putih, Komik, *Design Thinking*

COMIC DESIGN HISTORY OF PERGURUAN PENCAK SILAT MERPATI PUTIH

Written accountability
Art Creation and Assesment Program
Post Graduate Program of Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta 2018

ABSTRACT

Pencak Silat is a culture of Indonesian nation as well as traditional martial arts scattered in the archipelago of Nusantara. But some people still see Pencak Silat as a mystical martial, haunted, polytheistic and the like. The assumption that learning Silat martial arts will only make a person fond of fighting is not true

This work was designed using various theoretical approaches such as Scott McCloud's comic theory, historiography theory and Design Thinking to find solutions from the visual side of communication. The martial arts aspect as a sport of achievement as well as art and cultural preservation always go hand in hand in the creation of this work. The significance of this work so that the younger generation of Yogyakarta know well the aspect of philosophy value and motivated to apreciated pencak silat in general and the Merpati Putih college in particular

This visual communication design work has the findings which is a combination of design using design thinking as well as design of comic theory Scott McCloud. The author tries to find a middle solution between conveying historical fiction stories by considering the balanced aspects of historiography theory and narrative narrative that can be a unified whole of comic works that can be enjoyed by the reader's audience as well as containing educational values

The design of the comic history of Merpati Putih Pencak Silat is expected to contribute to the science of Visual Communication Design in mapping problems with Thinking Design theory which is then applied in comic works. This design is also expected to be an alternative choice in promoting Pencak Silat to the younger generation

Keywords: Pencak Silat, Merpati Putih, Comics, Design Thinking

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas ijinNya penulis memudahkan dalam segala urusan sehingga mampu menyelesaikan tesis dengan judul **“Perancangan Komik Sejarah Perguruan Pencak Silat Merpati Putih”** untuk memenuhi persyaratan akademik mencapai gelar magister. Penulis menyadari bahwa terselenggaranya tesis ini atas dukungan dan kerjasama dari banyak pihak oleh karena itu melalui pengantar ini perkenalkan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Djohan, Msi selaku direktur program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Prayanto Widy Harsanto, M.Sn sebagai dosen pembimbing yang telah membantu dengan dukungan moril, waktu, saran dan kritiknya selama penyelesaian tesis ini.
3. Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. sebagai dosen penguji dan Dr. H. Suwarno Wisetotromo, M.Hum. sebagai ketua tim penilai.
4. Segenap staf penunjang akademik dan para dosen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh studi program magister.
5. Orang tua tercinta H.Ahmad Salimi dan Hj. Maesaroh, S.Pd. yang selalu memberi semangat kepada penulis. Kakak dan adik-adik penulis yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Amos Priono Tri Nugroho dan Ir.Nehemia Budi Setyawan selaku pewaris

perguruan Beladiri Tangan Kosong Merpati Putih yang menjadi narasumber.

7. Keluarga Besar Merpati Putih terutama cabang Kota Yogyakarta dan semua anggota Perguruan Pencak Silat Beladiri Tangan Kosong Merpati Putih dimanapun berada.
8. Rekan-rekan Pengkajian dan Penciptaan Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Rekan-rekan mahasiswa penciptaan Desain Komunikasi Visual 2015 Seno, Wuri, Ayu, Vici, Mali, Tara, Uki, Santy, Pak Wisnu dan Bu Esti yang selalu memberi masukan dan kritiknya.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu sehingga terselesaikan tesis ini.

Penulis meyakini bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian semoga tesis ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan Desain Komunikasi Visual di Indonesia. Penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik demi kesempurnaan karya-karya penulis di masa mendatang.

Yogyakarta, 25 Oktober 2018

Rizal Bay Khaqi
152 089 7411

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan	iii
Abstrak	iv
Kata Pengantar	vi
Daftar isi	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Keaslian / Orisinalitas.....	4
D. Tujuan dan Manfaat	5
1. Tujuan	5
2. Manfaat	6
II. KAJIAN SUMBER PERANCANGAN	7
A. Referensi Karya Sejenis.....	7
1. Pencak Silat Merentang Waktu	7
2. Mind Body Spirit Aku Bersilat, Aku Ada, Memo Tentang Politik Tubuh.....	9
3. Komik Sibuta dari Gua Hantu.....	11
B. Tinjauan Komik	13
1. Teori Komik Scott McCloud	15
2. Teori Historiografi	18
C. Landasan Perancangan	20
1. Design Thinking.....	20
2. Tinjauan Pencak Silat	25
III. METODE / PROSES PERANCANGAN	29
A. Emphatize.....	29
1. Observasi	29
2. Angket / Kuesioner	29
3. Dokumentasi	34
4. Pustaka	34

B. Define	35
1. Mind Mapping	35
1. Analisis Masalah.....	37
2. Sintesis	41
C. Ideate	41
1. Menentukan Strategi Kreatif	41
IV. ULASAN KARYA	44
A. Pra Produksi.....	44
1. Judul	44
2. Genre / Jenis Cerita.....	45
3. Premis dan Sinopsis.....	46
4. Storyline	47
5. Storyboard	48
B. Produksi	49
1. Karakter Verbal dan Visual.....	49
2. Sketsa Layout Panel ilustrasi	50
3. Penintaan.....	51
4. Pewarnaan.....	52
5. Balon kata dan Transliterasi Bunyi.....	60
C. Pasca Produksi	61
1. Pembuatan Sampul Buku	62
2. Desain Media Pendukung Poster Promosi	63
3. Desain Media Pendukung Pembatas Buku	64
4. Desain Media Pendukung X-Banner	65
5. Desain Media Pendukung Tote Bag.....	66
V. PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana pertandingan Invitasi Silat Antar Pelajar DIY 2016	2
Gambar 2. Buku Pencak Silat Merentang Waktu karya Oong Maryono	8
Gambar 3. Buku Aku Bersilat, Aku ada dan Politik Tubuh karya Bre Redana	10
Gambar 4: Komik Si Buta dari Gua Hantu “Buronan” karya Ganesh TH	12
Gambar 5. Skema Design Thinking	24
Gambar 6 : Atraksi getaran tutup mata Anggota Merpati Putih Kopassus	27
Gambar 7: Pematahan benda keras Oleh Penulis di Yogyakarta	27
Gambar 8. diagram media yang dijumpai responden mengenal Pencak Silat	30
Gambar 9 . diagram rumpun Silat yang paling dikenal responden	31
Gambar 10. diagram tujuan responden berlatih Pencak Silat	32
Gambar 11. diagram tujuan Aspek menarik dari Pencak Silat	33
Gambar 12. diagram aspek kekurangan dari Pencak Silat	33
Gambar 13. Mind Mapping / Brainstorming	36
Gambar 14. Tahapan kerja pra Produksi	45
Gambar 15. Judul komik	44
Gambar 16. Storyline	45
Gambar 17. Storyboard halaman 13	47
Gambar 18. Tahapan kerja produksi	48
Gambar 19. Karakter visual Nyi Ageng Djojoredjoso dan Mas Poeng	50
Gambar 20. Sketsa pensil halaman 2 dan 3	51
Gambar 21. Penintaan halaman 2 dan 3	52
Gambar 22. Pewarnaan dan Penggabungan Teks Prolog	53
Gambar 23. Pewarnaan dan Penggabungan 2 dan 3	54
Gambar 24. Pewarnaan dan Penggabungan 4 dan 5	54
Gambar 25. Pewarnaan dan Penggabungan 6 dan 7	55

Gambar 26. Pewarnaan dan Penggabungan 8 dan 9	55
Gambar 27. Pewarnaan dan Penggabungan 10 dan 11	56
Gambar 28. Pewarnaan halaman 12 dan 13	56
Gambar 29. Pewarnaan dan Penggabungan 14 dan 15	57
Gambar 30. Pewarnaan halaman 16 dan 17	57
Gambar 31. Pewarnaan dan Penggabungan 18 dan 19	58
Gambar 32. Pewarnaan halaman 20	58
Gambar 33. Kata Spesifik	59
Gambar 34. Gambar spesifik	59
Gambar 35. hubungan berpotongan	60
Gambar 36. Onomotopea dan Balon kata	61
Gambar 37. Proses pasca produksi	61
Gambar 38. Sampul buku	62
Gambar 39. Poster Promosi	64
Gambar 40. Pembatas Buku	64
Gambar 41. X-Banner	65
Gambar 42. Tote Bag	66
Gambar 43. Lakuning toto rogo	67
Gambar 44. Pengajian Tubuh metode tony broer	67

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pencak Silat merupakan budaya bangsa Indonesia sekaligus olahraga bela diri tradisional yang tersebar di kepulauan Nusantara. Persebaran Pencak Silat terutama di kepulauan yang dihuni oleh penduduk rumpun Melayu. Pencak Silat dibentuk atas dasar situasi dan kondisi di zamannya. Pada zaman prasejarah masyarakat sudah mulai mempelajari bela diri untuk melindungi diri dari binatang buas, menangkap binatang buruan. Pada masa kerajaan-kerajaan Nusantara bela diri merupakan bekal utama seorang prajurit dalam menghadapi pertempuran, baik teknik tangan kosong maupun mempergunakan senjata. Pada masa perjuangan melawan penjajah, Pencak Silat digunakan sebagai sarana pelatihan pejuang membekali diri sekaligus memperkuat semangat perjuangan. Masa orde lama ketika timbul konflik mengenai perbedaan ideologi menjadi tajam, Pencak Silat menjadi berubah fungsi menjadi kekuatan organisasi masyarakat maupun politik yang membekali kadernya dengan kemampuan bela diri (Maryono, 1998:38)

Pencak Silat mulai dipertandingkan secara eksebisi pada PON ke I sampai ke VII, kemudian secara resmi dipertandingan pada PON ke VIII tahun 1975. Pencak Silat dipertandingkan di SEA Games tahun 1987. Suatu perjuangan yang luar biasa yang dilakukan pemerintah dan *stakeholder* Pencak Silat serta organisasi olahraga di tanah air, bahwa OCA (Olympic Council of Asia) menyatakan bahwa pada tahun 2018, Pencak Silat sebagai

salah satu cabang olahraga martial arts yang dipertandingkan pada Asian Games XVIII di Jakarta (Lubis dan Wardoyo 2004:3). Presiden Republik Indonesia Joko Widodo berharap cabang olahraga bela diri Pencak Silat dapat dipertandingkan di Olimpiade 2024 mendatang. Hal itu disampaikan dalam kata sambutannya pada acara penutupan Kejuaraan Dunia Pencak Silat 2016 di Gelanggang Olahraga Lila Bhuana Bali, Sabtu (8/12) siang (<http://www.cnnindonesia.com>, 2017)



*Gambar 1 : Suasana pertandingan Invitasi Silat Antar Pelajar DIY 2016
Sumber : Koleksi pribadi Penulis*

Banyak aspek-aspek yang mendukung berkembangnya Pencak Silat, hasil kuesioner yang dilakukan penulis pada tanggal 11 Maret 2016 di Alun-alun Selatan Yogyakarta mendapatkan temuan bahwa 68% generasi muda mengetahui Pencak Silat dari melihat pertandingan langsung, dari menonton film 27% dan dari membaca komik 5%. Sementara responden menjawab hal yang menarik dari Pencak Silat adalah teknik bela diri 48%, nilai filosofis 38%, tenaga dalam 14%.

Wawancara dengan Amos Priono Tri Nugroho pewaris Pencak Silat Merpati Putih 18 April 2016 di Jakarta menyatakan bahwa kini timbul suatu kesalahpahaman pada salah satu aspek yakni pada aspek spiritual dan tenaga dalam di Pencak Silat. Sebagian masyarakat kini telah memandang Pencak

Silat sebagai bela diri yang mistis, angker, musyrik dan sejenisnya. Anggapan bahwa belajar Pencak Silat hanya akan membuat seseorang menjadi gemar berkelahi adalah tidak benar. Sesungguhnya tidak ada korelasi sama sekali antara perilaku agresif anarkis yang berujung tawuran dengan keberadaan Pencak Silat. Selain itu, masih kurangnya *branding image* Pencak Silat juga menjadi salah satu faktor tambahan kesalahan informasi. Kesan kampungan ataupun ketinggalan jaman seolah sudah bersatu dengan *image* bela diri yang tersebar di Asia Tenggara ini. Wawancara dengan Kun Ichwan pelatih Pencak Silat Merpati Putih cabang Yogyakarta pada tanggal 20 Maret 2016 di Kaliurang KM. 21 Yogyakarta menyatakan bahwa sistem manajemen tradisional menjadi hambatan utama perkembangan silat secara umum.

Menyampaikan informasi dan meluruskan kesalahan informasi mengenai Pencak Silat kepada *target audience* harus menggunakan cara yang menarik sehingga komunikan bisa menyerap dengan baik informasi yang diberikan oleh komunikator. Media komik dipilih penulis karena bisa menyampaikan pesan yang utuh dan lengkap sesuai untuk usia *target audience* yang lebih menggemari data visual dibandingkan data tulisan.

Komik menawarkan medium dengan keleluasaan dan kendali yang amat besar bagi sang pengarang, hubungan yang akrab dengan pembacanya (Scott McCloud, 2008:5). Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang memiliki sifat yang cenderung luwes, tidak kaku dan santai. Namun penyampaian cerita yang mengalir ini membuat komik seolah-olah

belum bisa menyampaikan informasi yang berbobot dan lebih serius. Media komik di dalam perancangan karya ini merupakan salah satu media yang sesuai untuk *target audience* siswa SMP dan SMA karena komik merupakan salah satu budaya populer yang digemari generasi muda.

Karya ini akan dirancang dengan menggunakan pendekatan berbagai teori antara lain teori komik Scott McCloud, teori historiografi dan *Design Thinking* untuk menemukan pemecahan dari sisi visual komunikasi. Aspek bela diri sebagai olahraga prestasi maupun sebagai seni serta pelestarian budaya selalu berjalan beriringan dalam perancangan karya ini. Arti penting karya ini agar generasi muda mengetahui dengan baik aspek nilai filosofi dan terdorong untuk mengapresiasi Pencak Silat pada umumnya dan perguruan Merpati Putih khususnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik sejarah perguruan Pencak Silat Merpati Putih yang dapat menginformasikan sejarah berdiri perguruan kepada generasi muda?

C. Keaslian / Orisinalitas

Berdasarkan pengamatan penulis, banyaknya buku serta jurnal ilmiah yang ada mengamati Pencak Silat dari aspek olahraga prestasi. Sementara komik-komik *genre* silat yang ada justru menambah anggapan mistis dan irasional pada dunia Pencak Silat. Minimnya karya DKV yang mengangkat

Pencak Silat dengan pendekatan nilai-nilai filosofis dari gerak jurus dan wejangan pendekar itulah yang menjadi pertimbangan perancangan karya ini.

Melestarikan Pencak Silat diperlukan strategi yang kreatif. Karya ini bukan dalam kerangka melakukan perlawanan kebudayaan (*counter culture*). Membenturkan Pencak Silat dengan beladiri asing yang kini makin menjamur di masyarakat tentu perlu pendekatan khusus, tidak serta merta menunjuk bahwa mudarnya minat generasi muda akan beladiri Nusantara adalah akibat mewabahnya jenis beladiri asing.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Karya desain komunikasi visual ini dirancang dengan menggunakan komik sebagai media utama agar menyumbangkan pengetahuan baru dalam memetakan olahraga tradisi Pencak Silat Merpati Putih. Melakukan strategi komunikasi visual dengan pendekatan *Design Thinking* dan teori komik Scott McCloud serta aspek nilai-nilai filosofi. Mengaplikasikan teori komik dan teori *Design Thinking* dalam membuat sebuah desain menjadi karya perancangan komik sehingga dapat menjawab permasalahan yang ada.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Karya ini memiliki arti penting bagi disiplin ilmu desain komunikasi visual karena mencoba memecahkan masalah dengan solusi yang menggunakan banyak pendekatan teori desain komunikasi visual maupun teori komik Scott McCloud

b. Masyarakat

Menginformasikan Pencak Silat dari nilai-nilai filosofi. Karya ini bertujuan agar masyarakat memahami bahwa Pencak Silat berperan penting dalam sejarah perjuangan kemerdekaan bangsa. Membangun kesadaran individu kepada generasi muda akan keindahan filosofinya dan keunikan Pencak Silat dibanding bela diri asing lainnya.

c. Bidang Pencak Silat

Menyodorkan gagasan media alternatif baru untuk memperkuat pemahaman bagi anggota baru Pencak Silat sehingga dapat menginformasikan nilai filosofi. Memberikan tampilan visual yang akan mengangkat citra Pencak Silat dan disukai khalayak masyarakat.